

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Batasan Masalah	9
1.6 Penelitian Terdahulu	10
1.7 Kerangka Pemikiran.....	13
1.8 Metodologi penelitian	13
1.9 Paradigma penelitian.....	15
1.10 Metode penelitian.....	16
1.11 Fokus penelitian	18
1.12 Objek penelitian	18
1.13 Populasi dan sampel.....	18
1.14 Teknik pengumpulan data.....	20
1.15 Teknik analisa data	21
1.16 Uji keabsahan data	23
1.17 Teknik Penyajian Data.....	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA	26
2.1 Tinjauan tentang Perilaku Ekonomi Dalam Permainan Daring	26
2.2 Tinjauan Tentang <i>e Commerce</i>	28
2.3 Tinjauan tentang Permainan	30
BAB III OBJEK PENELITIAN	39

3.1	Profil Penjual dan Pembeli.....	39
3.2	Game Mobile Legends:BangBang	40
BAB IV		54
PEMBAHASAN		54
4.1	Teknik marketing Jual Beli Dalam Permainan Daring <i>Mobile Legends</i> Pada Mahasiswa Jurusan Komunikasi Penyiaran Dan Islam Fakultas Ushuludin Adab Dan Dakwah.	54
4.2	Statistik Jual Beli Dalam Permainan Daring <i>Mobile Legend</i>	60
BAB V PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN-LAMPIRAN		74